LE DUEL DES VANITÉS

Le cape et d'épées baroque et cruel porté à son pinacle avec Inflorenza minima.

Jeu : Inflorenza, héros, salauds et martyrs dans l'enfer forestier de Millevaux

Joué le 12/04/15 à la Convention Eclipse
Personnages : Saison de Larmes, la courtisane.

Le théâtre :
Venise mortelle, une des étapes du triptyque italien-Renaissance Tre Citta per Morire, déjà testé ici http://www.terresetranges.net/forums/viewtopic.php?pid=10380#p10380 et là http://www.terresetranges.net/forums/viewtopic.php?pid=10548#p10548.

Personnages :

Saison de Larmes
Objectif : être reconnu comme le meilleur escrimeur de son temps.
Symbole : poésie

La courtisane.
Objectif : être la plus grande célébrité de Venise.
Symbole : sans merci.

L'histoire :

Ce soir sur la Place Saint-Marc, c'est le premier soir du Carnaval de Venise.
Courtisans, nobles et inconnus, tous masqués, sont attroupés en cercle autour du Doge. Tout en parure et masque doré, il s'apprête à ouvrir le premier bal du Carnaval, un bal où couples de danse et couples d'escrime tourneront ensemble pour le plus grand plaisir des yeux.

Le Doge avance la main. Il attend qu'une femme ose s'en saisir pour ouvrir le bal avec lui. Pour la courtisane, c'est l'occasion où jamais de marquer les esprits vénitiens. Mais une autre femme s'avance. C'est Vipère. Son loup est d'écailles paré des cheveux vivants de la Méduse, il laisse voir ses lèvres rouges et sa mâchoire d'une pâleur maladive. Sa robe verte est drapée d'ornements végétaux. La courtisane lui fait un croc en jambe, Vipère s'écroule devant tout le monde, à deux pas du doge. Le déshonneur est si grand qu'elle en fait une crise cardiaque. Elle a juste la force de se retirer en titubant. La courtisane vient de se faire une ennemie mortelle.
Il ne fait plus aucun doute maintenant que c'est la courtisane qui va ouvrir le bal. Saison de Larmes, qui est là aussi pour se démarquer, étend son bras pour lui ouvrir le passage. Il porte un masque de clown triste, avec, comme de bien entendu, une larme à l’œil. Mais un autre homme a la même ambition, l'escrimeur Gonzague, entouré de ses favorites. Il engage avec Saison de Larmes une bataille de poèmes que Saison de Larmes préfère ne pas soutenir. Il s'efface pour l'instant, les favorites pouffent du prestige de l'escrimeur qu'elles courtisent et grincent des dents quand il fait la révérence à la courtisane et écarte les festivaliers pour qu'elle se présente au Doge.

La courtisane danse avec le doge. Les violonistes jouent leur ouverture la plus raffinée. Le triomphe de la courtisane est total mais il a un prix : en dansant avec le Doge, elle tombe amoureuse de lui, de cet homme qui est le parangon de la noblesse, de ce masque doré qui ne laisse filtrer aucun

sentiment. Éperdument amoureuse. Le Doge est un cœur à prendre, et elle se jure de devenir son épouse.

Un courtisan nommé Mercutio se présente à Saison de Larmes. Il lui avoue son admiration pour son art. Il sait, lui, que cette défaite contre Gonzague n'est que partie remise, et jure de l'aider à recouvrir tout son prestige, et présentement à lui fournir tout le matériel nécessaire. Saison de Larmes lui demande des échasses.

Gonzague est monté sur un balcon avec ses favorites pour regarder le bal d'en haut. Saison de Larmes se présente à lui en échasses, sort son fleuret du fourreau et le défie en duel. Gonzague se met debout sur le parapet et sort aussi son fleuret. Il accepte le duel à condition de choisir la discipline : ce sera un duel de poésie sur cœur : est vainqueur le premier qui parvient à écrire un poème sur la poitrine de l'autre à la pointe de son épée. Gonzague ajoute également un enjeu : s'il le vainc, il aura l'honneur de pouvoir affronter son maître d'escrime : le Cardinal en personne. Saison de Larmes enlève sa chemise : il relève le défi.

Elle aussi juchée sur des échasses, Vipère se glisse entre les deux duellistes. Elle tient une rose entre ses dents et lui invite à la prendre avec sa bouche : ainsi il signalerait qu'il mène ce duel pour défendre sa couleur.

Saison de Larmes voit que la rose suinte de poison. Philtre d'amour, potion de force ou venin mortel ? Il refuse l'invitation et d'un geste méprisant, il coupe la tête de la rose avec son épée. Vipère lui fouette le visage avec la tige empoisonnée, puis s'écroule du haut de ses échasses, victime d'un nouvelle honte, victime d'une nouvelle crise cardiaque.

Le duel des deux escrimeurs est acharné, en équilibre instable. Saison de Larmes bat Gonzague, il calligraphie sur son cœur un poème très simple, mais aux pleins et déliés d'une harmonie parfaite. Gonzague s'incline et toujours en équilibre sur le parapet, lui tire sa révérence.

Au milieu de la Place Saint-Marc, des couples de danseurs se forment, rejoint par des couples d'escrimeurs, dans un grand ballet de pas et de lames. Ni la courtisane ni l'escrimeur n'y participent. Ils font se languir le public. Leur véritable heure de gloire viendra plus tard.

Le Cardinal apparaît, tout de pourpre vêtu, masque rouge. Il tend sa main baguée à Saison de Larmes pour qu'il l'embrasse, mais l'escrimeur s'y refuse. La provocation en duel est consommée. Ce sera un duel épique, en deux temps. Cardinal concède à Saison de Larmes le choix de la première partie. Pour la seconde partie, il demande un duel à mort. Ce duel constituera la clôture spectaculaire du bal du Doge, et bien entendu, comme il convient de marquer le coup, ce sera un duel de dansescrime sur échasses, avec cavalière.
Saison de Larmes, accepte le défi ! L'Histoire est en marche.

Vipère s'offre comme cavalière pour le Cardinal. Elle a survécu à sa deuxième crise cardiaque, pour tout dire elle est rayonnante, d'une rayonnance crépusculaire, mais elle sait qu'elle ne verra jamais le lever du jour : elle donne tout ce qui lui reste, pour sa vengeance et son prestige. La courtisane s'offre comme cavalière pour Saison de Larmes. Le Doge lui murmure à l'oreille : "Ne me décevez pas.". Il claque des mains et ses servantes entraînent la courtisane dans le palais pour la changer. Elle revient sur la piste, en échasses, parée d'une sublime robe de mariée.

Les danseurs quittent la piste pour laisser place aux deux couples duellistes en échasses, qui démarrent leur dangereux ballet sous les tirs des cracheurs de feu. Les cavalières ne sont en aucun cas un simple ornement. Elles risquent leur vie et doivent mettre tous leurs talents en œuvre pour permettre à leur cavalier de remporter la victoire.

La première partie, telle que l'a voulue Saison de Larmes, est une épreuves de danse pure. Tout en dansant avec leurs cavalières, les escrimeurs s'affrontent affrontement en utilisant leurs épées comme des bâtons de chef d'orchestre. La passe est donc esthétique, sensuelle, musicale ; les duellistes écrivent une bataille symphonique dans le ciel de Venise.

Deuxième partie, on échange les cavalières ! Cette fois-ci, le duel est à mort, et les cavalières doivent prendre garde à ne pas se faire passer au fil de l'épée, tout en offrant aux yeux du Doge et de Venise toute la grâce que cette danse requière.
Le Cardinal murmure à la Courtisane que s'il gagne, elle pourra épouser le Doge, puisque lui seul a le pouvoir de valider cette union. Mais la courtisane comprend bien que si elle épouse le Doge, le Horla qui vit dans Vipère et se nourrit de gloire va maintenant la posséder. Elle est prête à tenter le risque. Alors abandonne l'idée d'entraver l'escrime du Cardinal, elle entame cette deuxième partie en étant complètement acquise à son camp.
Vipère agit en parfaite alliée de Saison de Larmes. Elle ne veut rien d'autre que de finir dans le camp du vainqueur. Les serpents de sa masque et tous les ornements de sa robe frémissent, vivants. Elle mourra ce soir mais lui offrira une nuit d'amour auparavant, dont il en ressortira inconsolable à jamais. Saison de Larmes accepte ce pacte, parce qu'il veut tout consentir pour gagner le duel de sa vie, et parce qu'il est des promesses en ce monde qui valent la peine d'en ressortir dévasté.

La danse, l'escrime, à des mètres au-dessus du ciel, prend une tournure paroxystique, alors qu'éclatent les premières explosions du feu d'artifice. Harmonie, vitesse, vertige, peau, chair, sang, regards, visages, lames, souffrance, colère, beauté ! Les lames s'entrechoquent dans un fracas symphonique, la danse semble ne jamais s'arrêter, et soudain le bouquet final, chaque escrimeur embroche d'un seul coup son rival et sa cavalière !

Et tous quatre,

tombent,

comme à reculons,

dans le vide,

sous une pluie de roses,

dans la gloire éternelle.

Règles utilisées :

Nous avons joué en Inflorenza minima, dans sa première version. Chaque risqué évité se paye d'un sacrifice, chaque risque consenti est compensé d'un pouvoir (permettant d'obtenir un futur gain sans rien sacrifier), chaque forfait est équilibré par une fortune. C'était un peu compliqué (surtout en cas de conflit impliquant les deux personnages, car on avait encore plus d'options à préciser à l'avance), mais avec deux joueurs, ça passait bien, et ça offrait des passes d'arme très nuancées.

Tout le sel des conflits d'Inflorenza classique était conservé, avec des gains dépassant largement le cadre du combat, ce qui donnait une tournure poétique et baroque.

On avait bien convenu avec les joueurs qu'on ferait du cape et d'épées à fond, donc personne ne s'est retenu comme ça aurait pu être le cas si on ne l'avait pas défini.

La partie a été improvisée sur stand, la durée était à la carte, on aurait pu arrêter après l'ouverture du bal, mais les joueurs ont tenu à monter en gamme. On a dû jouer entre une heure et une heure et demie.